3. Winter-OPC 2013/2014 – Kategorie II



Ein OPC-Contest zum Thema „Sylverster“ und den Stichwörtern

Rakete(n) (*zisch*)
Explosion (*knall*)
Zeitenwende/-reise (Eine neue Zeit bricht an)
Endzeit (Das Ende des Jahres)
Detektive (Wer das Spiel Sylvesterexpress kennt, weiß, woher diese Assoziation kommt)

Ausschreibung: http://greifenklaue.wordpress.com/2013/12/01/greifenklaue-wurfelheld-winter-opc-201314/

Gewinne: http://greifenklaue.wordpress.com/2013/12/01/winter-opc-201314-die-preise/

Wir – Würfelheld und Greifenklaue – präsentieren die 12 Beiträge zur Kategorie II (Spielmaterial), die ersten 3. Plätze in Reihenfolge, danach alphabetisch nach Titel.

Die Auswertung ergab:

Kategorie 2: Spielmaterial

1.) Silvester Express von Günther „Taysal“ Lietz (17)
2.) Feuerwerk in Shenming von Jan „Orter“ Draffehn (15)
3.) Charrd Rautar von Liechtenauer (14)
4.) Das Uhrwerk von Andre „seanchui“ Frenzer (12)
5.) Die Kinder des Wurms von C. Hoppe(9)
6.) Die Geheimen Fälle des Chalog Omesch von Waylander (7)
7.) Die Parasiten-Person von Clawdeen (5)
Der Spielmacher (5) von T. Renner

Die Jurorenkommentare:

Andreas „Amel“ Mehlhorn

Platz 1: Charrd Rautar
Eine ganze Kampagne in einer einzigen Figur.

Platz 2: Feuerwerk in Shenming
NSCs, Plot und neue Gegenstände - alles in einem. Wäre fast auf Platz eins gelandet, doch der Wolfen ist ein klein wenig kreativer, finde ich.

Platz 3: Der Spielmacher
Schöne Idee mit vielen tollen Möglichkeiten

Platz 4: Die geheimen Fälle des Chalog Omesch
Ich mag die Idee für die Figur, auch wenn sie nicht einfach ins Spiel einzubringen ist, wenn sie die SC nicht überschatten soll. Dennoch würde ich mich über eine Begegnung mit Chalog und Walderson freuen.

Platz 5: Die Kinder des Wurms
Eine gelungene Gruppe von Gegnern, deren bloße Anwesenheit für Abenteuer sorgt. Außerdem mag ich Raketenwürmer :-)

Platz 6: Das Uhrwerk
Ein schöner Gegenstand, der verschiedene Möglichkeiten bietet. Für einen direkten Einbau ins Spielgeschehen fehlen mir allerdings ein paar Kleinigkeiten. (Das Uhrwerk hat nur ganz knapp gegen Die Parasiten-Person gewonnen, weil ich es einen Hauch kreativer fand - wirklich sehr knapp.)

Frank „Zornhau“ Falkenberg

Platz 1: K2_SilvesterExpress_SaWo_Nekropolis bzw universell modern_Taysal.pdf
Universell nutzbarer Schauplatz mit sehr vielseitig nutzbaren Bodenplänen. Besonderes Glanzlicht sind die zu- und ausblendbaren Wagendächer und Texte.

Platz 2: K2_Die Kinder des Wurms_Gammaslayers-Sekte_C_Hoppe.pdf
Anregend präsentierte Organisation mit reichlich Abenteueraufhängern. Läßt sich sofort nutzen.

Platz 3: K2_Kait_Feuerwerk_in_Shemning_Dungeonslayers_Orter.pdf
Nicht nur ein einfaches weiteres Ausrüstungsdokument, sondern eine schöne Einbettung dieser neuen Ausrüstung in die Spielwelt - mitsamt für Abenteuer nutzbaren "familiären Verwicklungen".

Platz 4: K2_NSC2Play_Chalog_Omesch_DS-NSC_Waylander.pdf
Interessante Umsetzung eines klassischen Detektivklischees für das etwas andere DungeonSlayers-Abenteuer.

Platz 5: K2_Charrd_Rautar_Fantasy-NSC_Liechtenauer.pdf
Anregend präsentierter, interessanter NSC, der eine Fantasy-Kampagne deutlich bereichern kann.

Platz 6: K2_das_uhrwerk_cthulhu now-artefakt_A_Frenzer.pdf
Ein kleines, fieses Machwerk, dieses Uhrwerk. Da weiß man nicht, ob man es den SC überhaupt wünschen soll darüber zu stolpern.

Ron Müller:

10 Punkte für „Das Uhrwerk – Ein Artefakt für Cthulhu Now“ von Andre „seanchui“ Frenzer
– „Die Idee der Zeitenwende als magisches Artefakt umgesetzt, das einem langsam den Verstand kostet, aber doch so ungemein praktisch ist, inklusive umfangreicher Hintergrundgeschichte. Kann man eigentlich jedem Spieler mal in die Hände fallen lassen.“

7 Punkte für „Silvester Express“ von Günther „Taysal“ Lietz
– „Das Thema des Wettbewerbs zwar nur als Namen des Zuges aufgedrückt, hat man sich hier mit der grafischen Gestaltung sichtbar Mühe gegeben und einen praktischen Baukasten für Züge zum Selbstausdrucken geschaffen. Nur schade, dass die Wagons durch die Labels nicht komplett sichtbar sind.“

5 Punkte für „Die Parasiten-Person“ von Clawdeen
– „Universell einsetzbares Horror-Monster, dass sich nicht nur als eigenständiges Monster-of-the-Week, sondern auch als Orakel für folgende Episoden perfekt eignet.“

3 Punkte für „Feuerwerk in Shenming“ von Jan „Orter“ Draffehn
– „Eigentlich gehört dies ja recht deutlich zu dem Abenteuer Des Kaisers wahre Drachen, das der Autor in der ersten Kategorie eingereicht hat, aber die Aufschlüsselung der Feuerwerkeffekte für Dungeonslayers ist dennoch sehr gelungen. Leider hört der Text mitten-“

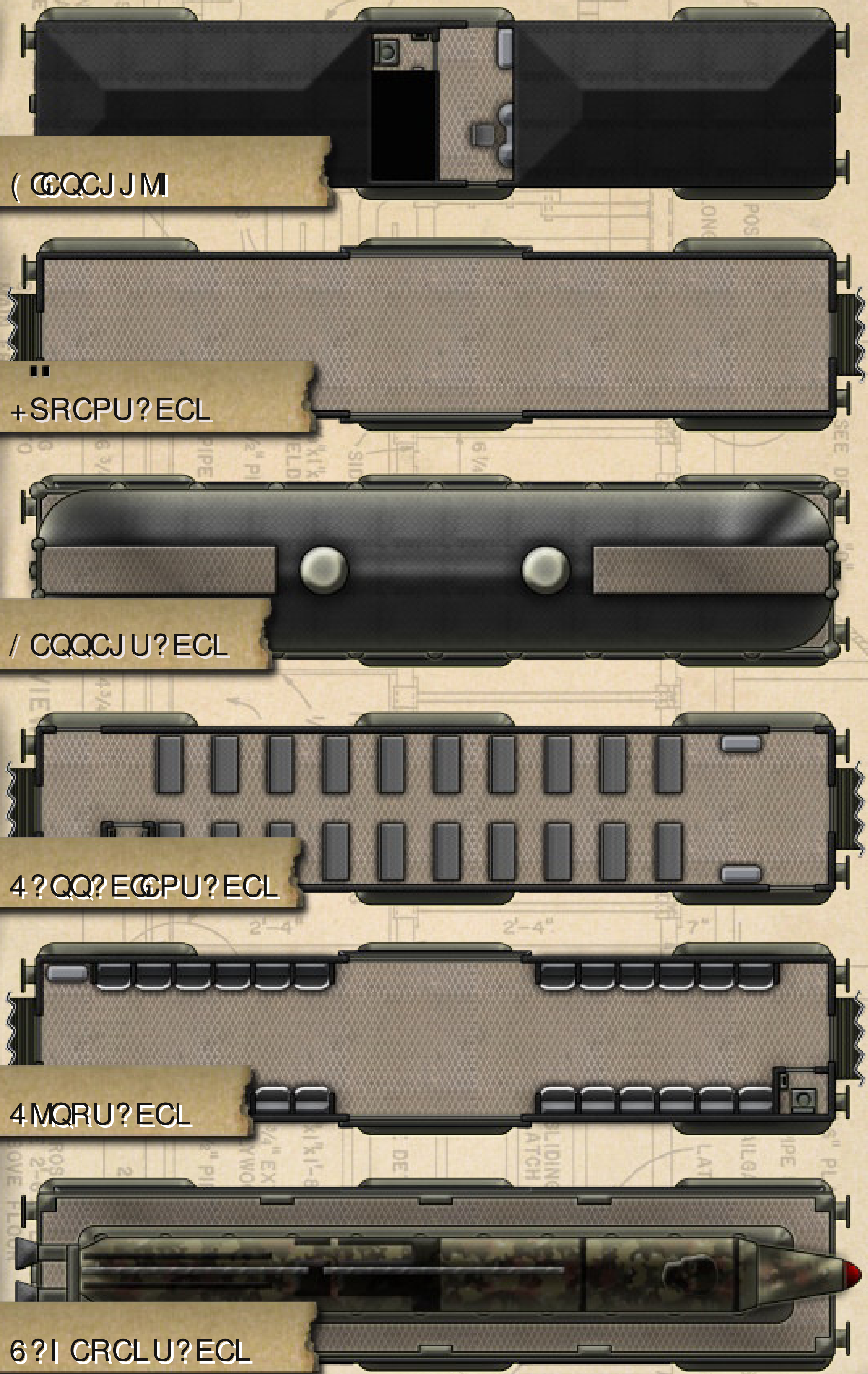
2 Punkte für „Charrd Rautar“ von Liechtenauer
– „Etwas übermächtig erscheinender NSC, der aber ein mysteriöser Alliierter für die SC sein vermag und dessen Geheimnis sie ergründen können.“

1 Punkt für „Die Geheimen Fälle des Chalog Omesch" von Waylander
– „Der NSC ist zwar facettenreich ausgebaut, aber er erscheint zu perfekt und daher eher als Protagonist geeignet zu sein – denn warum sollte er nicht selbst all die Probleme und Rätsel lösen? Wer aber Ideen braucht, einen Fantasy-Sherlock Holmes umzusetzen, findet hier seine Inspiration.“

7GITCQRCP) VNPCQQ

Eine Spielhilfe für Savage Worlds

Die Pläne des Silvester-Zugs (benannt nach dem heiligen Silvester I.) wurden zwar für das Savage-Worlds-Setting "Necropolis 2350" erstellt, sind aber für viele andere Spielwelten ebenfalls geeignet. Sie unterscheiden sich - in ihrer Abmessung und ihrem Aufbau - übrigens stark von den Plänen aus dem Necropolis-Abenteuer "Last Trail To Doomsday" aus "Tales From The Frontline" Ausgabe 2.



Diesel-Lok "Silvester I.":
Beschl./Höchstgeschw. 4/40, Robustheit 16(4)

Sämtliche Waggons:
Robustheit 12(2)

Im Zuginneren ist alles beengt und während der Fahrt ruckelig. Daher gilt für alle körperlichen Aktivitäten (Kämpfen, Schießen, Geschicklichkeits-Tricks, Springen, usw.) ein Abzug von -2. Statt des ansonst üblichen Abzugs für unsicheren Grund, wirkt sich dieser Abzug auch auf Nahkampf und andere körperliche Handlungen aus. Das Talent Ruhige Hände erlaubt es den Abzug zu ignorieren.

Der Mittelgang des Passagierwagens ist so schmal, dass man nur einzeln hintereinander gehen kann. Versucht man über die Bänke zu steigen, dann gilt das als schwieriges Terrain. Rennen erfordert eine Geschicklichkeitsprobe, bei Fehlschlag stürzt der Charakter und ist angeschlagen. Die Chance einen Unbeteiligten bei einem Fehlschuss zu treffen, ist aufgrund der gedrängten Enge im Zug um 1 erhöht.

Züge eignen sich hervorragend, um spannende Abenteuer zu erleben. Ein Zug kann überfallen werden oder er kann auf eine Brücke zurasen, die jeden Augenblick in die Luft zu fliegen droht. Eine Bombe kann an Bord sein, die in die Luft geht, sobald der Zug weniger als 40 km/h fährt. Schlussendlich können auf dem Dach eines Waggons spannende und dramatische Kämpfe stattfinden.

Idee, Karten und Text: Günther "Taysal" Lietz - **Layout:** David "Tsu" Reichgeld

FEUERWERK 2GO

EINE 1-SEITEN ERWEITERUNG KORREKTUREN & CO TINI „FYRENA“ SCHÄFER

FEUERWERK IN SHENMING

VON JAN „ORTER“ DRAFFEHN

DIE FARBE DES FEUERWERKS AM SYLVESTERTAG, BESTIMMT DIE FARBE DES GANZEN, NÄCHSTEN JAHRES.

- altes Sprichwort der Kait

HINTERGRUND

Feuerwerk ist aus der Geschichte Kaits nicht wegzudenken. Seit jeher erfreuen sich die Menschen an bunten Lichtspielen und Knalleffekten. Aber auch in Kriegszeiten ist die Wirkung von Feuerwerk nicht zu vernachlässigen. Die beiden größten Feuerwerksfabriken in der Hauptstadt Shenming gehören den zerstrittenen Familien *Wang* und *Han*. Familie Han setzt auf den Zuspruch durch Kaiser Chen, für den sie mächtige Raketenwaffen, wie zum Beispiel den gefürchteten *Roten Drachen*, entwickelten. Familie Wang hingegen verkauft dem Volk jede erdenkliche Art von Lichteffekt und Knallkörper, verpackt in bemaltem, bunten Papier. Einmal im Jahr, zu Sylvester, gibt es in ganz Kait Feuerwerke zu sehen, wie sie sonst nur über Shenming zum Geburtstag des Kaisers zu erblicken sind. Raketen speien Sterne, die in allen Farben des Regenbogens funkeln und brennen.

DIE EFFEKTE VON FEUERWERK

Schwer steuerbar: Zusätzlich zum Angriffswurf muss ein W20 geworfen werden. Bei 14-20 verfehlt das Feuerwerk sein Ziel und ein neues Ziel/eine neue Flugbahn wird zufällig bestimmt.

Ablenkung: Laute Geräusche verursachen Ablenkung bei allen Zielen in 5 m um das Feuerwerk, die nicht Körper + Geist bestehen. Alle, die diese Probe nicht bestehen, erleiden eine Kampfrunde lang –2 auf alle Aktionen.

Rauch: Eine kleine Rauchwolke hüllt die Umgebung in einem Radius von 3 m ein. Der Rauch braucht nach Aufschlag des Feuerwerks zwei Kampfrunden Zeit um sich zu entwickeln und hält W20 Kampfrunden an. Alle Handlungen im Nebel, sowie Fernkampf auf Ziele im oder hinter dem Nebel erleiden –8.

Unsicher: Wird eine 19 gewürfelt, handelt es sich um einen Blindgänger.

Bei einem Patzer explodiert das Feuerwerk vor Abwurf/Abschuss in der Hand des Feuerwerkmeisters und verursacht Schaden (neue Probe).

DAS FEUERWERK

Fontäne: Das Prunkstück der Familie *Wang* sind die prächtigen Fontänen. Meterhoch schießen Bunte Flammen oder kleine Leuchtkugeln aus kleinen Papiervulkanen. Neu sind Fontänen, die zusätzlich zum Licht Knall- oder Pfeifeffekte abgeben.

Böller: Kleine, meist in rotes Papier gefüllte Mengen Pulver mit kurzer Lunte. Ideal zum werfen.

Rakete: Die Königsklasse des Feuerwerks! Die Licht- und Knalleffekte sind in ebenso vielen Varianten erhältlich, wie das Papier in dem die Treibladung und die Knallkörper gewickelt sind.

NEUES TALENT:
FEUERWERKMEISTER

KRI 1 (III), SPÄ 1 (III), ZAW 1 (III), KMÖ 10 (V), ATT 10 (V)

Der Charakter ist befähigt Feuerwerkskörper zielgerichtet im Kampf zu nutzen. Er kann sie als Aktion im Kampf anzünden und werfen bzw. starten. Grundlage ist der Kampfwert Schießen Jeder Rang im Talent Feuerwerksmeister erhöht den Waffenbonus mit Feuerwerkskörpern um +1

Pfeifer: Unberechenbare Miniraketen, die einen schrillen, durch Mark und Bein dringenden, Pfeifton von sich geben.

Roter Drache: Das Meisterstück aus dem Hause *Han*. Eine Rakete mit besonders großer Ladung, in einem geschnitzten Holzkorpus, der das aussehen eines furchterregenden Drachen hat. Wenn man den Gerüchten glauben kann, hat Kaiser Chen erst kürzlich eine große Zahl dieser Raketen für seine Armee kaufen lassen.

Knallfrosch: In buntes Papier gewickeltes Pulver, gerade genug für eine Hand voll lauter Töne.

Weißer Rauch: Ein ganz spezielles Pulver wird in kleine Stoffbeutelchen gegeben. Es erzeugt nach dem Wurf auf den Boden einen dichten, weißen Qualm. Sehr beliebt bei Kampfmön-

FEUERWERK	WB	BESONDERES		PREIS
Böller	+0	Ablenkung, Unsicher, Distanzmalus bei Wurf –1 pro 2 m	K	1 SM
Pfeifer	+0	Ablenkung, Schwer steuerbar, fliegt bis zu 10 m weit	K	2 SM
Rakete	+2	Schwer steuerbar, Unsicher, fliegt bis zu 25 m weit	K	1 GM
Roter Drache	+5	Schwer steuerbar, Unsicher, fliegt bis zu 40 m weit, Schaden in 2 m Radius	H	5 GM
Knallfrosch	-	Verursacht keinen Schaden, Ablenkung, Distanzmalus bei Wurf –1 pro 2m	K	2 KM
Weißer Rauch	-	Verursacht keinen Schaden, Rauch, Distanzmalus bei Wurf –1 pro 2 m	K	5 KM
Fontäne	-	Verursacht W20 Feuerschaden/Runde, wenn man über der Fontäne steht	W	1 SM

H = nur im Haus Han, W = nur im Haus Wang, K = bei jedem Krämer und Feuerwerkshändler in Kait, sowie in Großstädten auf ganz Caera

Charrd Rautar [NPC, Fantasy, systemneutral, lizenzfrei] **von Liechtenauer**



Erscheinung: Charrd Rautar ist ein ca. 2,70 Meter großer Wolfen in mittleren Jahren von kräftiger Statur mit zottigem schwarzem Fell, gelben Fängen, goldenen Augen und einer hellen Narbe, die quer über seine Schnauze verläuft. Unter seinem linken Auge sieht man die rituellen Brandzeichen seines Standes als wandernder Schamane. Über einer ärmellosen braunen Tunika aus grobem Leinen trägt er eine zeremonielle Lederrobe an der zahlreiche Totems und Amulette aus Knochen, Federn und bunten Tonperlen hängen. Neben seinem Wanderstab trägt er eine abgewetzte Umhängetasche und quer über dem Rücken eine große Kampfsense sowie einen breiten Zeremoniendolch am Gürtel unter der Robe.

Wesenszüge: Schicksalsergeben, ehrenhaft, zurückhaltend

Schamanistische Fähigkeiten: Zeremonie der Heilung**,** Totengesang, Visionen der Zukunft, Rat der Vorfahren, Giftreinigung, Geisterbann

Sonstige Fähigkeiten: Naturheilkunde, Überleben in der Wildnis, Schwimmen, Schleichen, Klettern, Spurenlesen, Wissensgebiet Dämonen & Monster, Wissensgebiet Geschichte der Völker, Wissensgebiet Sprache & Schrift, Wissensgebiet Religionen, Waffenfertigkeit Stangenwaffen, Waffenfertigkeit Messer & Kurzschwert

Hintergrund: Obwohl er für die meisten Menschen, Zwerge, Elfen und die anderen kleinen Völker eine eher furchteinflößende Gestalt abgibt, ist Charrd Rautar im Grund friedfertig und er sucht mit niemandem Streit. Jedoch bringen ihn sein ausgeprägtes Ehrgefühl und seine strikte Auslegung des Kriegerkodex‘ seines Volkes unter den Bewohnern der Mittellande oft in Schwierigkeiten. Daher kann er sich seines Fells mittlerweile sehr gut erwehren wenn der Streit in Form eines wütenden Mobs einmal wieder ihn sucht. Als wandernder Schamane vom Stamm der Eisklauen im hohen Norden des Kontinents hat er sein Leben der Suche nach dem *Grammarron* verschrieben, jenem legendären Krieger der laut der Prophezeiung die 13 Wolfenstämme vereinigen und die Völker der Lebenden gegen die Dämonen führen wird wenn des *Angarra* über die Welt hereinbricht. Dieses grob als „Endzeit“ oder „letzte Schlacht“ übersetzte Ereignis in der Mythologie der Wolfen wird erwartet wenn die Gebirge zwischen der sterblichen Welt und dem Land der Verdammten eingerissen werden und die untoten Horden in die Länder einfallen. Da er zu seinen Lebzeiten schon einige der geweissagten Zeichen für die nahende Ankunft des Grammarron mit eigenen Augen gesehen hat – wie beispielsweise drei sich am Nachthimmel überkreuzende Sternschnuppen oder ein reißender Strom der von einem auf den anderen Tag plötzlich versiegt –, ist er überzeugt, dass er es sein wird, der diesen Krieger in der Fremde aufspüren und zu seinem Volk zurückbringen wird so dass jener seinen vorbestimmten Weg einschlagen kann. So durchstreift Charrd Rautar seit mittlerweile mehr als zehn Jahren die Mittellande auf der Suche nach weiteren Zeichen und er betet jede Nacht zu den Geistern der Vorväter dass sie ihm in seinen Visionen die richtige Richtung weisen mögen. In der Tat häufen sich die Vorzeichen in den letzten Monaten und er scheint dem legendären Anführer schon sehr nahe zu sein.

Sein (ihm unbekanntes) Geheimnis: Charrd Rautar selbst ist der Grammarron aus der Prophezeiung. Der Gedanke ist jedoch für ihn so unwahrscheinlich, dass sein Verstand sich weigert die Zeichen um ihn herum richtig zu deuten.

[**Anmerkung:** Charrd Rautar wurde ursprünglich für das *Palladium Fantasy RPG* geschrieben in dem die Wolfen eines der großen Völker auf dem Kontinent darstellen und in allen Landen zumindest bekannt sind. Er kann aber auch in jedem anderen Rollenspiel gut verwendet werden in dem es drei Meter große intelligente Wolfsmenschen oder ähnlich oft missverstandene und gefürchtete Rassen gibt.]

Szenarioidee 1: Die Spielercharaktere werden auf ihrer Reise durch den Wald eines Abends Zeugen eines seltsamen Zwischenfalls. Ein großer Schwarm Gänse fliegt über ihre Köpfe hinweg und bildet ca. eine Meile voraus einen perfekten Kreis in der Luft. Nach ein paar Minuten stoßen sie plötzlich wie Raubvögel hinab und verschwinden im Wald. Nur noch ihr aufgeregtes Schnattern ist zu hören, ab und an durchsetzt von einem bestialischen Brüllen. Wenn die Spieler den Geräuschen folgen, so stoßen sie auf einer Lichtung im Wald auf eine bizarre Szenerie: Am Boden liegt reglos ein augenscheinlich schwer verwundeter schwarzer Wolfen um den herum sich die meisten Gänse scharen während sich dutzende der schneeweißen Tiere einem vor Wut rasenden Mantikor entgegenwerfen nur um von den scharfen Klauen der Bestie in Stücke gerissen zu werden. Als nun auch noch die bewaffneten und gerüsteten Spielercharaktere aus dem Wald brechen lässt das Untier vorerst von seiner Beute ab und zieht sich ins Dickicht des Waldes zurück. Nach einigen Momenten unwirklicher Stille und herabsinkender Federn erheben sich die verbliebenen Gänse plötzlich in die Luft und der Schwarm zerstreut sich in alle Winde…

Wenn die Spielercharaktere sich trotz seines furchteinflößenden Äußeren des verletzten Riesen annehmen, ihn gesund pflegen und die nächtlichen weiteren Angriffe des Mantikors abwehren, so wird er sich ihnen dankbar erweisen, ihre Verletzungen heilen und sich ihnen anschließt bis seine Blutschuld abgetragen ist. Auf diesem Wege erfahren sie von der Prophezeiung des Grammarron und von Charrd Rautars Suche. Im Rahmen weiterer Abenteuer werden sie vermutlich auch bald herausfinden, dass es für das in der Wolfen-Mythologie als Angarra bezeichnete Zeitalter fast in jeder Kultur des Kontinents eine Entsprechung gibt und dass die Zeichen für dessen unmittelbares Bevorstehen sich mehren…

Szenarioidee 2: Umgekehrt könnte Charrd Rautar auch gut als Rettung für eine Gruppe eingesetzt werden, die durch übermächtige Gegner, Würfelpech oder eine Falle in Schwierigkeiten geraten sind. Er würde den Spielercharakteren zu Hilfe eilen vor dem Hintergrund dass sie ihm in einer Vision erschienen sind und für die Erfüllung seiner Aufgabe wichtig zu sein scheinen.

das uhrwerk

ein artefakt für cthulhu now

von andre „seanchui“ frenzer

> Das ganze verdammte Ding ist von einer faszinierenden Schoenheit, die mich nicht mehr los laesst. Ich kann nicht umhin, dem Uhrmacher, der dieses kleine Meisterwerk erschaffen hat, meinen Respekt zu zollen. Doch gleichzeitig hasse ich das leise Ticken in meiner Brusttasche, das Ticken, das mich stets und staendig daran erinnert, wie vergaenglich dieses Leben ist, dieses traurige, einsame Leben, wie vergaenglich und unwichtig. Doch in der kommenden Silvesternacht, da werde ich dieses verfluchte Ding schon los. Es hat mir verraten, wie.

der uhrwerksmann

Der Uhrwerksmann ist ein Avatar Nyarlathoteps. Er kann komplexe Maschinen beseelen, die von einem intelligenten Wesen erschaffen werden müssen. Eine genaue Beschreibung dieser Wesenheit findet sich im *Malleum Monstrorum* von *Pegasus*. Dieser Text jedoch befasst sich mit einer besonderen und absolut einmaligen Abart des Uhrwerkmanns. Muss die Maschine normalerweise sehr komplex sein, um die Essenz der äußeren Gottheit zu beherbergen, so ist es dem österreichischen Uhrmacher Gregor Ständl bereits vor mehr als einhundert Jahren gelungen, einen winzigen Bruchteil der unglaublichen Macht Nyarlathoteps mit einem einfachen Uhrwerk zu verbinden, dass er in einer handgefertigten, goldenen Taschenuhr unterbrachte.

die geschichte der uhr

Ständl schuf das außergewöhnliche Artefakt vermutlich Ende des 19. Jahrhunderts in seiner Werkstatt in der Wiener Altstadt. Dort setzte er die Fähigkeiten der Uhr einige Male ein, um seine gut betuchte Kundschaft mithilfe kleiner Zeitanomalien um ihre Barschaft zu erleichtern. Als er spürte, wie sein Geist begann unter der bösartigen Aura der Uhr zu leiden, versuchte er, dass Artefakt wieder zu zerstören. Seine gesamte Werkstatt ging in einer einzigen Zerstörungsorgie in Flammen auf, doch die Uhr konnte er nicht vernichten. Also verkaufte er sie bei nächster Gelegenheit an einen Pfandleiher. Hier verliert sich die Spur der Taschenuhr, doch es steht fest, dass sie durch viele verschiedene Hände ging, die ihre Gaben nutzten und später daran zerbrachen.

fähigkeiten der uhr

Die Uhr spricht eigentlich unablässig als flüsternde, kaum wahrnehmbare Stimme im Hinterkopf des aktuellen Besitzers. Sie gibt ungewollte Ratschläge oder enthüllt kosmische Geheimnisse. Daher kostet der Besitz der Uhr in jeder Woche 1W2 Stabilitätspunkte. Darüber hinaus ist sie absolut unzerstörbar. Die Uhr beherrscht außerdem einige äußerst bemerkenswerte Eigenschaften, die wie gebundene Zaubersprüche wirken. Jeder Besitzer der Uhr kennt diese Fähigkeiten automatisch – sie flüstert sie ihm zu. Sie kosten den Anwender die jeweils angegebene Menge STA und Magiepunkte.

Zeitumkehr

Wirkung: Die Zeit läuft für wenige Sekunden rückwärts. Dies betrifft nicht den Besitzer der Uhr, der nun beispielsweise einem Schuss ausweichen oder einen Gesprächsfaden ändern kann.

Kosten: 1 Magiepunkt pro 1W3 Sekunden; 1W2 Stabilitätspunkte

Zeitbeschleuniger

Wirkung: Die Zeit läuft für den Besitzer der Uhr für wenige Sekunden in vielfacher Geschwindigkeit. Alle übrigen bewegten oder lebenden Körper wirken für den Anwender wie erstarrt. Ab der fünften Anwendung beginnt der Anwender merklich zu altern, wenn er den Zeitbeschleuniger einsetzt.

Kosten: 2 Magiepunkte pro 5 Sekunden; 1W3 Stabilitätspunkte

Zeitreise

Wirkung: Diese Fähigkeit funktioniert nur in der Silvesternacht. Sie befähigt den Anwender sowie alle Personen, die dieser berührt, zu einer Zeitreise. Was die Uhr ihren Anwendern nie verrät: das Ziel der Zeitreise bleibt ihr überlassen. Und sie tritt die Reise nicht mit an, so dass den Zeitreisenden die Rückreise unmöglich wird…

Kosten: 5 Magiepunkte; 1W3 – 1W100 Stabilitätspunkte, je nach Ankunftszeit (Spielleiterentscheid).

Der Spielmacher

Eine Wesenheit für Cthulhu von Thomas „Kyle“ Renner

Mein wahres Sein hängt nicht von der Rolle ab, die ich spiele, sondern von der Art, wie ich sie spiele.
Johann Gottlieb Fichte
(1762 - 1814), deutscher Theologe und Philosoph

Beschreibung:

Der Spielmacher ist ein Avatar von Nyarlathotep und erscheint in der Regel als eine Art Wahrsagermaschine (*Coin operated Fortune Teller*) auf Jahrmärkten, Volksfesten, Silvesterbällen oder in abgelegenen Ecken großer Einkaufszentren.

Das Erscheinungsbild des Spielmachers innerhalb der „Maschine“ kann von der traditionellen wahrsagenden Zigeunerin mit Kristallkugel bis hin zum exotischen Inder reichen.

Ganz wie ein gewöhnlicher Vergnügungsapparat wird er nach Einwerfen einer Münze mit vielen bunten Lichtern und passender Musik die Aufmerksamkeit der Kunden auf sich ziehen. Sobald der Spielmacher die ungeteilte Aufmerksamkeit seiner Zuschauer auf sich gezogen hat, beginnt eine schreckliche Verwandlung. Was an der Puppe aus Metall, Holz oder Plastik war, erscheint nun lebendig. Der Oberkörper wirkt nach kurzer Zeit vollkommen aus Fleisch und Blut. Trotz des Schreckens der Erkenntnis werden die Spieler ihren Blick nicht mehr von der belebten Maschine abwenden können.



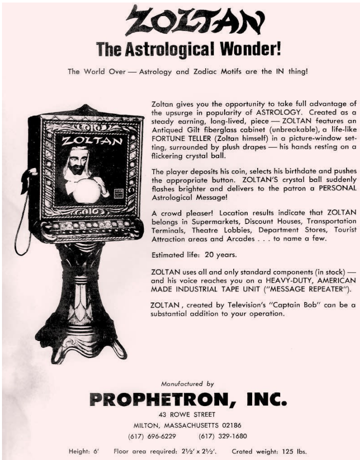
Kult:

Es gab niemals einen Kult um den Spielmacher. Es scheint sich um eine recht moderne Inkarnation des Gottes zu handeln.

Angriffe und besondere Eigenschaften:

Der Spielmacher wird seinen Opfer nicht, wie ursprünglich angenommen, die Zukunft voraussagen. Er wird sie auch nicht angreifen, sondern sie in eine alternative Realität eines Spieles versetzen. Mit einer Grabesstimme wird er seine Opfer auffordern mit ihm das Spiel zu spielen. Der Gewinn wird die Freiheit sein. Sollten die Spieler verlieren wird dies ihr Tod sein.

Möglichkeiten für den Spielleiter:



Der Kreativität des Spielleiters sind beim Einsatz des Spielmachers keine Grenzen gesetzt. Die Spielercharaktere können in jedes nur erdenkliche Spiel versetzt werden. Sie können dort als Spielfiguren fungieren (z.B. in einer verdrehten Form des *Schachs* (Stichwort: Battle Chess) [gefährlich!] oder als Detektiv bei dem Spiel *Cluedo* [nicht so gefährlich]) oder er kann die Spieler ein Spiel spielen lassen mit deren Konsequenzen sie fertig werden müssen (z.B. Jumanji). Er kann die Spieler in einer Kriegsszenerie erwachen lassen bis ihnen gewahr wird, dass sie sich in dem Spiel *Risiko* befinden und einen Auftrag zu erledigen haben oder er inszeniert eine Jagd durch London wie in dem Spiel *Scotland Yard* (wobei die Spieler durch London gejagt werden und die Konsequenzen bei Gefangennahme tödlich sind).

Der Spielmacher
Mechanischer Avatar Nyarlathoteps

ST 21	KO57	GR 13
IN50	MA100	GE20

Bewegungsreichweite: 0
Trefferpunkte: 35
Angriff:
Versetzen in ein Spiel 100%
Spiel Wirklichkeit werden lassen 100%
Panzerung: 5 Punkte durch Metall und/oder Holz
Jedoch richten nicht magische Waffen keinerlei Schaden an der Maschine an.
Stabilitätsverlust: Es kostet 2/1W8+1 Stabilitätspunkte den Wandel von Maschine in Fleisch mitzuerleben. Weiterer Stabilitätsverlust nach Versetzen in das Spiel nach Maßgabe des Spielleiters.

„Die Kinder des Wurms“

-Eine endzeitliche Sekte in der Welt des Gammazoikums-

Ein Gammaslayers-Fanwerk von Constantin Hoppe im Rahmen des 3. Winter-OPC von Greifenklaue und Würfelheld

Die Kinder des Wurms sind eine Endzeitsekte, die die Raketenwürmer als gottähnliche Kreaturen anbetet, denen die Herrschaft über die Erde vorherbestimmt ist. Ihre Lager haben sie mittlerweile in den alten U-Bahnschächten einiger Ruinenstädte errichtet, ihr Zentrum liegt jedoch in einem alten Forschungsbunker.

Geschichte:

Die „Kinder des Wurms“ wurden vor nicht einmal 50 Jahren von dem Wissenschaftler Dr. Thomas Gruber (NAN-BIO Stufe 15) gegründet. Die ersten Anhänger des Kultes entstammen einem primitiven Ödland-Stamm, dessen Mitglieder eine alte Bunkeranlage erforschten. Diese galt für sie, wegen der Präsenz mehrerer Raketenwürmer in der Umgebung als heiliger Ort. Dabei aktivierten sie eher zufällig die Cryo-Schlaf-Kapsel von Dr. Gruber. Dieser hatte schon zu Vorkriegszeiten an der Entwicklung der Raketenwürmer mitgewirkt und erkannte schnell, dass seine Schöpfung sich dem Leben in der Post-Apokalypse angepasst hatte. Gegenüber den primitiven Ödländern, konnte er sich durch sein Wissen und seine Fähigkeiten sehr schnell als gottgesandter Führer des Stammes etablieren. Daraufhin nutzte er den schon vorhandenen Wurmgott-Glauben aus, um seine Forschungen weiter zu betreiben. Die einfachen Anhänger wissen nichts von Dr. Grubers Zielen, sondern sehen nur seine, für sie gerade zu göttlichen Fähigkeiten in der Manipulation von Raketenwürmern.

Ziele und Doktrin:

Das Ziel des Kultes ist für die Anhänger die Raketenwürmer über die gesamte Erde zu verbreiten und dadurch eine Zeitenwende für die Herrschaft über den Planeten zu erreichen. Dr. Gruber hat jedoch noch ein weiteres Langzeitziel, von dem seine Anhänger nichts wissen: Er möchte zusätzlich die vollständige Kontrolle über diese Wesen. Da er dazu jedoch erhebliche Mittel für die Aufzucht junger Würmer und die Forschung über deren Entwicklung aufbringen muss, nutzt er alle Möglichkeiten zur Verfolgung seines Zieles. So besteht eine der bevorzugten Kult-Taktiken darin, junge Würmer in besiedelten Gebieten auszusetzen und die Ödland-Siedler dann zu horrenden Abgaben zu zwingen, wenn sie die Monster wieder los sein wollen. Dem Kult sind, durch den Zugriff auf den alten Forschungsbunker, bereits einige wichtige Erkenntnisse über die Raketenwürmer zu Teil geworden. Durch diese war es ihnen möglich ein Gerät zu entwickeln, welches Raketenwürmer aus der näheren Umgebung anlocken kann. Desweiteren kennen sie einige Geruchsstoffe, über die die Raketenwürmer bis zu einem gewissen Grad kontrolliert werden können.
Die Feinde der Kultanhänger sind vor allem die Bundestempler, sowie die Maschinenwesen der Roboternationen, da diese beiden Gruppierungen am ehesten in der Lage sind, ihren Umtrieben Einhalt zu gebieten. Die Anhänger wissen nicht, dass sie mit Dr. Gruber selbst einem Maschinenwesen dienen und sehen ihn nur als alterslosen Auserwählten ihres Wurmgottes.

Anhänger:

Die “Kinder des Wurms“ setzen sich vor allem aus den Nachfahren der ursprünglichen Stammesgemeinschaft zusammen, aus der der Kult entstanden ist. Dementsprechend sind die Anhänger auch nur im Umgang primitiver Technik geübt (TL 1), haben aber meist auch Zugriff auf höher entwickelte Technologien (bis TL 3). Neue Mitglieder werden gerne „rekrutiert“ in dem sie als kleine Kinder aus ihrer Heimat entführt werden, oder als Tribut an den Kult überführt werden. Dabei ist es dem Kult egal, welchem Volk ihre Anhänger entstammen, mit Ausnahme von Nanos (die auch keine Kinder haben). Weiterhin sind Hulk-Kultisten extrem selten. Zurzeit besteht der gesamte Kult aus knapp 200 Mitgliedern, die sich in ca. 5 Stammesgruppen auf gespaltet und über das Ödland Mittlands verteilt haben (Werte wie Banditen). Jede dieser Gruppen hat Zugriff auf 1-2 Raketenwürmer, die sie in der Nähe ihrer Lager angesiedelt haben. Die Stammesführer/Schamanen der verschiedenen Gruppen sind in der Regel Telepathen (Werte wie Kultisten/Priester), die besonders häufig über die paramentale Kraft „Tierbefehl“ verfügen, die sie ohne zusätzliche Erschwernisse auch auf Raketenwürmer anwenden können. Die Gruppe die den Bunker und Dr. Gruber bewacht, ist sehr gut bewaffnet und ausgebildet (Werte wie Söldner/Veteranen).

Hierarchie:

Der Kult der „Kinder des Wurms“ folgt keiner sonderlich strikten Hierarchie, als grobe Ränge können Neulinge, Jäger, Stammesführer und der Auserwählte des Wurms (Dr. Gruber) angesehen werden. Neulinge sind noch Kinder oder junge Erwachsene, denen noch keine großen Aufgaben zugeteilt wurden. Jäger sind die typischen Mitglieder des Kultes und werden mit den alltäglichen Aufgaben beauftragt. Die Stammesführer stellen die regionalen Kultführer dar und sind gleichzeitig die Priester ihrer Gemeinschaft. Jeder Stammesführer bildet mehrere Schüler aus, die bei dessen Ableben seine Position übernehmen. Die Entscheidung wer dies sein soll, fällt meist durch einen „Wurmentscheid“. Bei einem solchen, werden alle Beteiligten in dem Jagdrevier eines Raketenwurms ausgesetzt, dem Letzten der überlebt wird das Recht der Nachfolge zuteil.

Szenario-Ideen:

- Die SC-Gruppe wird von einer Enklave darum gebeten, einen gefährlichen Raketenwurm aus der Umgebung ihres Heimes zu vertreiben. Leider kommen sie dabei einer Gruppe von Kultisten in die Quere (2 pro SC), die sie für Feinde des Wurmgottes halten und bekämpfen werden.

- Die SCs entdecken eine Bundestempler-Patrouille (4 Knappen und 1 Landsknecht, zum Teil schwer verletzt) die von zwei Raketenwürmern attackiert wird. Wenn die Helden den Bundestemplern helfen, können sie gemeinsam die Würmer in die Flucht schlagen. Danach bittet der Anführer der Bundestempler die Gruppe darum, den Angriffen von Raketenwürmern in der Umgebung nachzugehen, die in der letzten Zeit dramatisch gestiegen sind. Dadurch kommen die SCs einer Kultgruppe auf die Spur und können sich durch deren Ausschaltung auch einen guten Ruf bei den Bundestemplern erarbeiten.

- In den U-Bahn Schächten einer Ruinenstadt hat sich eine Kult-Gruppe festgesetzt und hat damit begonnen, die vorherigen Bewohner (vor allem Degenerierte und andere Mutanten) mittels ihres Raketenwurms aus den Schächten zu vertreiben. Da diese Vertriebenen die Umgebung der Ruinenstadt noch unsicherer als sonst machen, könnten die SCs darauf aufmerksam werden.

Die Parasiten-Person

Allgemeines: In einem Seniorenheim lebt eine 89-jährige Frau namens Magdalena Habers. Als sie in das Heim einzog, war sie noch am Rollator auf dem Wohnbereich unterwegs, allerdings schon mittelschwer dement. Die Erkrankung schien bei ihr vor allem bösartige Wesenszüge hervorzurufen oder zu verstärken, denn im Speiseraum fiel sie des Öfteren dadurch auf, dass sie andere Bewohner beleidigte, ihren Rollator so drapierte, dass er zur Stolperfalle für andere Bewohner wurde und derlei mehr.
Mittlerweile ist Magdalena Habers' Demenz weit fortgeschritten. Sie ist bettlägerig, inkontinent, muss regelmäßig umgelagert werden und auch Nahrung und Getränke muss man ihr anreichen. Viele Pflegenden gehen ungern zu ihr, denn Magdalena redet ohne Unterlass irgendwelchen Unsinn, meist ohne die Augen dabei zu öffnen, und wie aus dem Nichts krallt sie sich oft in den Arm von jemandem, der in ihre Reichweite gerät, versucht zu schlagen oder spuckt einen unerwartet an.

Die Wahrheit: Frau Habers redet keineswegs nur Unsinn, vielmehr gibt sie in kryptischer Form wichtige Informationen weiter. Je nach ausgewähltem System und Spielausrichtung kann sie einfach durch ein Gespenst oder einen Dämon besessen sein, die Grundidee geht allerdings von einem Parasiten aus.
Dieser Parasit hat sich im Gehirn von Magdalena festgesetzt und ist im Verlauf der Zeit gewachsen, ordentlich gemästet durch ihr Gehirn. Dieses wird nicht buchstäblich aufgefressen, sondern der alten Frau wird vor allem Flüssigkeit mit den darin enthaltenen Stoffen entzogen. Natürlich wehrt sich ihr Körper gegen diese Vorgänge, und so kommt es zur Übernahme (und zum Aussprechen) von Informationen, die sie durch den Parasiten erhält. Je nachdem, welchen Ursprung dieser Parasit hat, ist auch die Art der Informationen, die in ihrem pausenlosen Gerede vorkommen. In jedem Fall ergeben die Aussagen jedoch für Außenstehende keinen Sinn – was bei den Charakteren anders sein kann und sollte.
Inhalte, die sich aus dem Gerede ziehen lassen, deuten darauf hin, dass es eine ganze Reihe solcher Parasiten gibt, die sich regional – oder bei Bedarf überregional – in Menschen festgesetzt haben.
Wichtig ist hierbei eine zweite Phase. In dieser Phase könnten die Besetzten durch die Parasiten beispielsweise gesteuert werden, hin zu einem bestimmten Ort. Dort könnte ein Wesen nur auf diesen Augenblick warten, um Nährstoffe und Informationen über die Menschen durch die Parasiten (wieder) aufzunehmen. Vielleicht brechen die Parasiten dort aus den genutzten Menschen aus, vielleicht werden die Menschen dort im Ganzen von dem Wesen verspeist – in jedem Fall werden die Menschen das Ganze wohl nicht überleben.
Mit Hilfe der zurückgekehrten Parasiten kann das Wesen sich wieder erheben und agieren. Hier hängt wieder vom System ab, welche Folgen dies haben kann. Beispielsweise könnte es dem Wesen möglich sein, durch die neuen Kräfte zu einem riesigen Raumschiff zurückzukehren und/oder Kontakt zu anderen Wesen aufzunehmen, um damit die Erde einzunehmen und für die Menschen das Ende ihre Zeit einzuläuten. Womöglich erlaubt die neu aufgenommene Energie ihm auch, einen breiteren Teil der Menschheit telepathisch zu beeinflussen und dienbar zu machen. Auch eine physische Apokalypse ist denkbar, wenn das Wesen so riesig ist, dass es sich marodierend auf den Weg macht.
Natürlich sollen die Charaktere hinter die Existenz des Parasiten gekommen sein, bevor es zu spät ist. Auch das Entschlüsseln zumindest eines Teils des Geredes ist hierbei hilfreich bis notwendig.

Wie man mit dem Parasiten in Kontakt kommt: Jemand aus der Gruppe könnte aus dem Umfeld des Seniorenheims kommen und durch bestimmte Stichworte der Bewohnerin alarmiert werden, dass mehr hinter dem sinnlosen Gerede steckt.
Würde man Frau Habers (warum auch immer) ins Krankenhaus bringen, wäre der Parasit zwar nicht sofort durch Laboruntersuchungen auszumachen, aber ein simples Schädel-CT würde seltsame Bilder zeigen, die nicht zur einer typischen Demenz (Alzheimer, kleine Ischämie-Areale o.ä.) passen. Hier könnte ein Arzt aufmerksam werden, vielleicht schnappen die Charaktere auch lediglich das Gespräch zweier Ärzte am Bett von Frau Habers auf, das über deren Kopf hinweg geführt wird, oder sie hören sie dort bei einem Besuch (von der kranken NSC-Tante bis zum Besuch des Charakters, der sich bei der letzten gemeinsamen Aktion etwas wie eine Hirnerschütterung zugezogen hat) selbst reden.
Am meisten geeignet ist dieser Aufhänger ohne weitere Informationen aus anderen Quellen vor allem für Charaktere mit medizinischen und/oder okkulten Kenntnissen.

Denkbare Systembeispiele: Im Grunde – ggf. mit kleinen Anpassungen – in alle möglichen Systeme transportabel, die eine gewisse Horrorkomponente haben oder bekommen sollen, und die in der Gegenwart spielen oder in nicht allzu weit entfernter Zukunft.
WoD (besonders nWoD Mortals, Hunter, ggf. Geist oder oWoD Demon), Call of Cthulhu, Unisystem-Spiele (z.B. Zombie-Komponente hinsichtlich der durch Parasiten Besetzten mittels All flesh must be eaten, auch Anpassung an beispielsweise Buffy denkbar), John Sinclair vor allem bei dämonischer Hintergrundkomponente, Shadowrun (man könnte das Ganze hier mit Biotech-/Nanotech-Elementen kombinieren) … und so weiter.

Eine Idee von: Clawdeen http://clawdeenspielt.wordpress.org

Let it Burn – der Feuerwerkgenerator

von yennico (http://www.d6ideas.de)
Wird in einem Abenteuer, ob zu Silvester oder zu einem anderen Zeitpunkt im Jahr, ein ausführlicheres Feuerwerk gebraucht, kann der SL mit dem nachfolgenden Generator dieses schnell auswürfeln und dann dementsprechend beschreiben und ausschmücken.

Was für ein Typ von Feuerwerk wird gerade genutzt?

1-2: Bodenfeuerwerk: Gehe zu Tabelle 2
3-5: Höhenfeuerwerk /Feuerwerksraketen: Gehe zu Tabelle 3
6: Beides: Gehe zu den Tabellen 2 und 3

Der SL sollte selber festlegen, wie hoch die genaue Anzahl der gerade abgeschossenen Raketen oder des gerade aktiven Bodenfeuerwerks ist, denn nur er weiß, wie viele Personen sich an dem Feuerwerk mit welcher Menge an Feuerwerkskörpern beteiligen. Pro Rakete oder pro Bodenfeuerwerk würfelt der SL dann einmal auf die nachfolgende Tabelle.

Tabelle 2: Welche Form hat der Effekt des Bodenfeuerwerks?

Wirf 1W4:
1-2: Fontäne oder Vulkan
3-4: Sonne

Tabelle 3: Welche Form hat der Effekt des Höhenfeuerwerks bzw. der Feuerwerksrakete?

Wirf 1W20:
1-2: Herz
3-4: Smiley
5-6: Komet oder Palme
7-8: Blitzknall oder Salut
9-10: Peonie
11-12: Trauerweide, Kamuro, Diadem, Crown oder Spinne
13-14: Chrysantheme
15-16: Schmetterling
17-18: Saturn
19-20: Würfle 2x auf dieser Tabelle und der Effekt hat beide Formen gemeinsam

Wie viele Farben hat der Feuerwerkskörper?

Wirf 1W6/2 und die Zahl entspricht der Anzahl der Farben der Rakete oder des Bodenfeuerwerks. Für jede Farbe wirf einmal auf die nächste Tabelle

Welche Farben hat der Feuerwerkskörper?

Wirf 1W8:
1: Violett
2: Blau: Wirf 1W4: 1-2: Azurblau, 3-4: Hellblau
3: Gelb
4: Rot: Wirf 1W6: 1-2: Dunkelrot, 3-4: Orange, 5-6: Karminrot
5: Grün: Wirf 1W10: 1-2: Gelb-Grün, 3-4: Smaragdgrün, 5-6: Grasgrün, 7-8: Wiesengrün, 9-10: Blassgrün
6: Weiß
7: Purpur
8: Gold

Welche Besonderheiten hat der Feuerwerkskörper?

Wirf 1W10:
1-5: Nichts besonderes
6-7: Knallen
8: Heulen
9: Rauch
10: Blindgänger

DSA – Finja Firnin – Julia Greb

Finja Firnin ist eine Kriegerin aus Winhall. Mit 16 Jahren begann sie ihre Ausbildung in der örtlichen Akademie und mit 18 Jahren brachte sie letztendlich auch ihren Kriegerbrief nach Hause, wo ihre Eltern sie stolz empfingen.

Es war in der Endzeit, dem letzten Tage der Namenlosen Tage, Finja kämpfte in einer Schlacht gegen die Orks an der Grenze zwischen dem Orkland und Andergast, Seite an Seite mit ihrer besten Freundin Morna Lassan. Die Schlacht war für sie so gut, wie gewonnen, einen Großteil der Orks hatten sie zurück in ihr Territorium gedrängt. Morna wollte sich schon umdrehen und siegessicher in ihr Lager zurück laufen, da kam ein letzter Ork, aus dem Steineichenwald von hinten auf sie zugestürmt. Finja wollte ihre Freundin noch warnen, doch da war es schon zu spät. Der Ork hatte Morna mit seinem Knüppel am Hinterkopf getroffen und sie ging bewusstlos zu Boden. So schnell sie ihre Beine trugen, rannte Finja auf den Ork zu, der gerade zum Todesschlag ausholen wollte. Im letzten Moment erreichte sie ihn und blockte mit aller Kraft den Schlag des Orks ab, kurz bevor er ihre Freundin traf. Ein langer Kampf begann, doch während der Ork nach einiger Zeit immernoch genauso kräftig zuschlagen konnte, wie am Anfang, wurde Finja immer schwächer. Sie hatte an dem Tag noch keine Zeit gefunden, etwas zu trinken und die Mittagssonne hatte am Mittag einige Stunden ununterbrochen auf sie niedergebrannt. In einem kurzen Augenblick der Unaufmerksamkeit holte der Ork aus, traf Finja gefährlich am Schienbein und brachte sie zu Fall. Sie fiel und es kam ihr vor, wie in Zeitlupe und mit aufgerissenen Augen sah sie, wie sie geradewegs vornüber kippte, ihr Schwert noch vor sich gestreckt. Doch der Grund für ihr vor Schreck verzerrtes Gesicht war nicht die Angst um ihr eigenes Leben, sondern die Angst um jenes ihrer Freundin. Wenn sie ihre Fallrichtung nicht schnell ändern würde, würde sie mit ihrem ausgestreckten Schwert geradewegs den Nacken ihrer am Boden liegenden Freundnin treffen. Starr vor Schreck war Finja nicht in der Lage sich zu bewegen und als es nur noch wenige Zentimeter bis zum Boden waren, schloss sie ihre Augen und hoffte, dass der Ork auch ihr den Tod schenken würde.

Am nächsten Tag wachte Finja auf einem der Strohbetten in ihrem Lager auf, sie wollte aufstehen, doch als sie auftrat, schmerze ihr Bein, sodass sie einknickte und sich mühevoll wieder aufs Bett ziehen musste. Ihr Bein war mit einem provisorisch umwickelten Verband versehen und ein stechender Schmerz ging von ihm aus. Langsam erinnerte sie sich an den Vortag, oder war es vor zwei Tagen, sie wusste nicht, wie lange sie bewusstlos gewesen war, sie hatte jegliches Zeitgefühl verloren und nun kam ihr auch Morna wieder in den Sinn. Mit einer bösen Vorahnung wandte sie sich an den nächst Besten, der in ihr Blickfeld trat und fragte nach ihr. Ein junger Mann trat an sie heran und erklärte ihr mit gesenktem Blick und leiser Stimme, dass für Morna jede Hilfe zu spät gekommen sei und sie am Mittag beerdigt werden sollte. Den Rest des Tages verbrachte Finja auf ihrem Strohbett und starrte an die leicht herabhängende Decke des Zeltes. Nicht einmal für die Beerdigung ihrer Freundin konnte man sie zum Aufstehen bewegen, denn es war nicht alleine die Tatsache, dass ihre beste Freundin jetzt tot war, sondern, dass sie sie getötet hatte…

Von diesem Tag an schwur sich Finja, nie wieder in eine Schlacht zu ziehen. Ihr Äußeres ließ immernoch darauf schließen, dass sie eine Kriegerin war, denn sie trug weiterhin ihren wattierten Waffenrock und ihr Helm hing, wenn er sich nicht gerade auf ihrem Kopf befand, an ihrem braunen Lederrucksack und brachte ihr kupferrotes, kurzes Haar zum Vorschein. Auch ihre schwarzen Lederstiefel, welche sie von ihrer Akademie bekommen hatte und gelegentlich sogar die zerkratzten Arm- und Beischienen aus braunem Leder behielt sie an. Wenn sie jedoch einen Kampf nur aus der Ferne beobachtete, schlichen sich diese schrecklichen Bilder wieder in ihren Kopf und machten es ihr unmöglich, ihr Schwert oder ihren Dolch an ihrem Gürtel aus der Scheide zu ziehen und gegen einen Gegner einzusetzen, obwohl sie es seitdem gegen so manchen Ork gerne tun würde. Zudem kam, dass sie seit dem schrecklichen Unfall des Öfteren schief angesehen wurde, da sie bei dem bloßen Anblick eines Toten Reiß aus nahm, was für eine Kriegerin nicht unbedingt von Vorteil war.

NSC 2PLAY

NSC BESCHREIBUNG

Die geheimen Fälle des Chalog Omesch

Eine DS-NSC Beschreibung von Waylander

Dies ist eine NCS Beschreibung für ein detektivischen Elfencharakter. Chalog Omesch kann als Auftraggeber, Informant oder Gegenspieler der Charaktere auftreten.

Der NCS ist für die Dungeonslayers Kampagnenwelt Caera geschrieben, kann jedoch auch für andere Rollenspielsystem angepasst werden.

Eine nächtliche Gasse in Vestrach

"Omesch, seid ihr sicher, dass wir den Dämonenbeschwörer hier finden werden?" Die Stimme des vadrianischen Ritters verriet Zweifel. Mit zusammengekniffenen Augen spähte er zu dem dunklen Haus herüber, dass in einer stillen Seitenstraße von Vertrach stand. Nichts verriet, dass sich in dem heruntergekommenen Gebäude jemand aufhielt.

"Selbstverständlich, mein guter Jok von Walderson. Es ist offensichtlich, dass wir ihn hier antreffen werden. Die Logik sagt uns das", erwiderte der Sandelf und schob sich eine schwarze Haarsträhne hinter die spitz zulaufende Ohrmuschel. „Die Fakten weisen eindeutig darauf hin, dass er hier sein muss.“

„Aber der Fuhrmann berichtet doch, dass er gesehen hat, wie er gestern die Stadt verließ“, wandte der Ritter ein. „Das war doch offensichtlich gelogen, mein lieber Walderson. Hab ihr nicht bemerkt, dass sein Blick während des Gespräches immer wieder zu seinen Stiefeln ging. Die Stiefel nämlich, auf denen die gleichen blauen Flecken waren, wie ihr sie nun auch an euren Stiefeln habt. Und die Farbspritzer stammen von der Abwasserpfütze in die ihr gestiegen seid, als wir beim Abbiegen in diese Seitenstraße die Färberei passierten.“

„Nun gut, ihr mögt recht haben. Sollten wir dann nicht lieber die Schwarze Garde rufen? Immerhin hat der verfluchte Dämonenanbeter mehrere Menschen auf dem Gewissen.“ „Ich denke, das wird nicht notwendig sein. Ich bin sicher, wir beide werden schon alleine mit ihm fertig.“ Bei diesen Worten zog Chalog Omesch eine handliche Armbrust unter seinem Mantel hervor und spannte sie. Auch der Ritter griff nach seinem Langschwert.

„Auf Walderson, die Jagd ist eröffnet!“

Mit diesen Worten huschten der Elf geschwind im Schutz der nächtlichen Schatten auf das Haus zu. Der Vandrianer beeilte sich, ihm zu folgten.

Personenbeschreibung

Chalog wuchs in Nai'Suîl auf. In seinen jungen Jahren, war der verschlossene einzelgängerische junge Elf vor allem in den Bibliotheken zuhause, wo er sich mit allerlei Studien befasste. Seine Begabung für Ermittlungen und Lösungen unerklärlicher Rätsel entdeckte er, als in der Bibliothek ein Halbling aus dem Volk der Sandner tot aufgefunden wurde. Zunächst aus Neugier stellte Omesch Nachforschungen an und es gelang ihm, eine weitreichende Verschwörung der Schwarzen Skorpione aufzudecken und zu vereiteln. Damit begann seine Karriere als Nachforscher für verwickelte Fälle. Um sein Talent weiterzuentwickeln reiste Chalog in den Norden nach Vandria. Dort traf er auch auf den vadrianischen Ritter Jok von Walderson. Dieser hatte sich schon früh der Heliakirche angeschlossen und unterstütze sie im Kampf gegen die dunklen Kräfte. Gemeinsam mit Walderson legte Chalog einer Gruppe von Blutmagiern in Cellbrick das Handwerk. Dies verschaffte Chalog großes Ansehen in der Heliakirche und bei den Templern der Sonne. Chalog Omesch zog weiter in die Freien Lande und Jok von Walderson, mit dem ihn trotz ihres unterschiedlichen Charakters eine enge Freundschaft verband, begleitete ihn. Auch dort gelang es Omesch, durch seine außerordentliche Beobachtungs- und Kombinationsgabe, die verzwicktesten Rätsel zu lösen. Der geheime heliatreue Orden der Hüter wurde auf Omesch aufmerksam und nahm ihn auf. Chalog hat sich dem Kampf gegen die Dunkelheit verschreiben und überall, wo im Verbogenen dunkle Machenschaften im Gange sind oder es zu unerklärlichen Todesfällen kommt, bietet er seine Hilfe an.

Chalog Omesch ist 44 Jahre alt, groß und schlaksig. Er hat scharf geschnittene Gesichtszüge mit einer Adlernase und einer hohen Stirn. Seine mittellanges Haar ist schwarz und glatt nach hinten gekämmt. Omesch besitzt die ruhige nüchterne Art der Sandelfen und wirkt oft eher phlegmatisch und in sich gekehrt. Wenn er aber auf einer Spur ist, entwickelt er eine außerordentliche Energie und Agilität. Daneben hat er einen ausgeprägten Sinn für beißenden Witz und Ironie.

Jok von Walderson ist mittelgroß und kräftig gebaut. Der 35 jährige Vandrianer hat braunes Haar und in seinem Gesicht zeigen sich viele kleine Lachfältchen. Obwohl er ein gut durchtrainierter Krieger ist, zeigt der leichte Bauchansatz, dass er gutem Essen sehr zugetan ist.

Szenario-Idee 1

Die SC werden verdächtigt, einen Mord verübt zu haben und eingesperrt. Chalog, der von der Unschuld der SC überzeugt ist, macht seinen Einfluss geltend, um sie aus dem Gefängnis herauszulassen. Danach sollen die SC Chalog helfen, den waren Täter zu überführen.

Szenario-Idee 2

Die SC werden von einen Mann beauftragt, ein magisches Artefakt aus einer Gruft zu bergen. Wenn sich die SC nach einem erfolgreichen Dungeon Crawl auf dem Weg zu ihrem Auftraggeber befinden, erscheint Chalog und klärt sie darüber auf, dass ihr Auftraggeber ein dunkler Baarn-Anhänger ist und das Artefakt für eine gefährliche Zeremonie genötigt. Die SC sollen Chalog nun helfen, den Kultisten festzunehmen.

Chalog Omesch — SPÄ 14

KÖR:	5	AGI:	7	GEI:	8
ST:	0	BE:	3	VE:	4
HÄ:	2	GE:	8	AU:	0

17 | 10 | 12 | 4,5 | 5 | 21

Bewaffnung	Panzerung
mag. Leichte Armbrust* (WB+4/GA-4)	mag. Lederpanzer** (PA+3)

Talente: Bildung III, Diebeskunst II, Diener d.Lichts I, Fieser Schuss II, Heimlichkeit III, In Deckung I, Jäger III, Runenkunde I, Schnelle Reflexe II, Schütze II, Wahrnehmung V, WG: Historische Ereignisse I, WG: Kräuterkunde I, WG: Theoretische Magie I, WG:Geschichte I, WG:Naturkunde I

Magische Gegenstände:
- mag. Leichte Armbrust +2 , Verletzen II*
- mag. Lederpanzer +2, Balancieren I**
- gnomisches Vergrößerungsglas mit Magie entdecken und Verborgenes sehen

GH:	5	GK:	no	EP:	65

Jok von Walderson — KRI 8

KÖR:	8	AGI:	7	GEI:	5
ST:	9	BE:	2	VE:	0
HÄ:	4	GE:	0	AU:	0

25 | 21 | 10 | 4,5 | 24 |

Bewaffnung	Panzerung
mag. Langschwert (WB+4/GA-3)	Kettenpanzer (PA+2) mag. Helm (PA+2) mag. Metallschild (PA+2)

Talente: Brutaler Hieb II, Diener des Lichts II, Einstecker I, Kampfer III, Panzerung zerschmettern I, Parade III, Rüstträger I, Verletzen I, Waffenkenner: Langschwerter I

Magische Gegenstände:
- Langschwert+1, Dämonen Zerschmettern II
- mag. Helm +2, Giftschutz
- mag. Metallschild+1, Standhaft II

GH:	12	GK:	no	EP:	100

ZUFALLSTABELLE (W6) FÜR EXPLOSIONEN

VON TIMON „TIMON99" CORDES

WAS IST EXPLODIERT ?

1. EIN HAUS
2. EIN AUTO
3. EIN SCHIFF
4. EINE BRÜCKE
5. EINE FABRIK
6. EIN FLUGZEUG

WER IST SCHULD ?

1. TERRORISTEN
2. REPARATURTEAM
3. GASMANN
4. SOLDATEN
5. ALIENS
6. GOTT

WIE VIELE VERLETZTE GIBT ES ?

1. 10
2. 20
3. 30
4. 40
5. 50
6. 100

WIE GROSS IST DER SCHADEN ?

1. 50.000 $
2. 100.000 $
3. 200.000 $
4. 500.000 $
5. 750.000 $
6. 999.999 $

WIE VIELE DAVON SIND TOT ?

1. 2
2. 3
3. 4
4. 5
5. 6
6. ALLE

WO IST ES PASSIERT ?

1. EUROPA
2. ASIEN
3. NORD AMERIKA
4. AUSTRALIEN
5. SÜD AMERIKA
6. MOND

Was ist Sein? Was ist Schein?

Langsam beginnst du deine Umgebung wahrzunehmen. Aus dem Schwarz der Unendlichkeit wird das Grau der Wirklichkeit. Nach und nach verfestigen sich die Formen um dich herum und du beginnst zu begreifen, was deine Augen sehen. Du liegst auf dem Boden. Schlamm bedeckt deine zerschlissene Kleidung. Der Geruch von Fäulnis dringt in deine Nase. Du stemmst dich auf. Du spürst den Morast an deinen Händen. Du blickst sie an. Moosgrüner Schleim überzieht deine Finger und tropft zu Boden, wo er sich mit Seinesgleichen vereint. Soweit dein Blick reicht siehst du nur karge Ödnis. Hie und da ragen ein paar abgestorbene Dornenbüsche empor. Alle überzogen mit dem stinkenden grünen Schleim. Eine Krähe fliegt über deinen Kopf. Ihr Gefieder schwarz wie das Gewand des Totengräbers. Eine Feder blitzt blau an ihrem Flügel auf. „Was du siehst wird kommen. Was du nicht siehst wird sein. Was du denkst zu wissen ist Lug. Was du denkst zu glauben, ist Trug. So schreite voran in des Toten Land." Du setzt einen Fuß vor den anderen, ohne zu wissen was dein endgültiges Ziel ist. Linkes Bein, rechtes Bein. Du stolperst. Fällst hin und stemmst dich wieder hoch. Willst weiter gehen, doch da entdeckst du den Grund deines Sturzes. Ein wunderbares Schwert liegt im Schleim. Du hebst es auf. Siehst zu wie der strahlende Stahl Rost ansetzt. Wie der polierte Knauf anläuft. Wie die Hoffnung in dir zerfällt und dir aus den Fingern gleitet. Du setzt einen Fuß vor den anderen. Rechtes Bein, linkes Bein. Ein toter Hirsch liegt im Morast. Der Speer, der ihn getötet hat, steckt mit gebrochenem Schaft in seinem Schädel. Eine Schar Geier kämpft um ihn. Wer ein Stück erbeutet hat, macht sich mit ihm davon. Bis nur noch Haut und Knochen übrig sind. Die Krähe mit der blauen Feder sitzt auf der Spitze des Geweihs. „Du siehst nicht. Du ahnst. Du weist nicht. Du fühlst. Was ist Sein? Was ist Schein? Was soll? Was nicht?" Dein Blick schweift über die Ebene nach Norden. Ein einzelner Sonnenstrahl schiebt sich dort über den Horizont. „Was ist Sein? Was ist Schein?"

Mit dieser Prophezeiung wollte ich eine Inspirationsquelle schaffen. Deshalb möchte ich an dieser Stelle auch gar nicht die Bilder deuten oder Vorschläge dazu machen, denn die Wahrheit der Wahrsagerei liegt immer im Auge des Betrachters. Ich wünsche Euch viel Spaß mit dem Text. Möget Ihr ihn so verwenden wie es in Eurem Blicke liegt. - Goldauge